



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

UNA CIUDAD DE CINE

Alumno/a: Fuentes Hidalgo, Carlos

Tutor/a: Prof. Dña. Maria Isabel Moreno Montoro
Dpto: Didáctica de la expresión plástica

Junio, 2015

0. INDICE:

1. Resumen y palabras clave
2. Introducción
3. Fundamentación epistemológica
 - 3.1. Contextualización
 - 3.1.1. El centro
 - 3.1.2. La legislación vigente
 - 3.1.3. La materia
 - 3.1.4. El tema desarrollado
 - 3.2. Antecedentes y estado de la cuestión
 - 3.2.1. Ciudad y cine
 - 3.2.2. Cine y educación
 - 3.2.3. La ciudad en el resto de las artes
 - 3.3. Definición de los conceptos y establecimiento de los objetivos
 - 3.4. Utilidad práctica y enfoque didáctico
4. Proyecto didáctico: “Una ciudad de cine”
 - 4.1. Marco legislativo
 - 4.2. Adscripción a una etapa, ciclo y nivel educativo
 - 4.3. Aspectos psicológicos y pedagógicos del alumnado y de la enseñanza.
Recursos materiales.
 - 4.4. Desarrollo del proyecto
 - 4.5. Descripción de las actividades
 - 4.6. Criterios generales de evaluación
5. Referencias

1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Proyecto educativo que toma como protagonistas el cine y la ciudad, incitando al alumnado a buscar la identidad visual de un espacio físico que habita y deambula cotidianamente y que pese a ello, aún desconoce.

Educative project which has the cinema and the city as protagonists, encouraging students to search the visual identity of a physical space they live and wander around daily and despite this, they still unknown.

Cine / Cinema

Ciudad / City

Identidad visual / Visual identity

Urbanismo / Urbanism

Cortometraje / Short

2. INTRODUCCIÓN

Al igual que ocurre en la literatura, el cine ha proporcionado una identidad visual a las ciudades que se relaciona de forma directa con la mirada de sus cineastas. Una mirada capaz de crear un imaginario fílmico que es una segunda piel sobre la realidad y el espacio físico urbano.

El cine ha hecho de algunas metrópolis un relato en el que el propio entramado urbano va más allá de su condición de territorio y crea una atmósfera que envuelve y condiciona las situaciones, conflictos, personajes e historias que acoge. En resumidas cuentas, el cine, al igual que el resto de las artes, ha sabido dar una nueva dimensión a los espacios físicos por los que hoy día deambulamos mientras consultamos absortos nuestros terminales móviles. Lugares constituidos por asfalto, hormigón y ladrillo que se configuran, o al menos así parece que lo entiende la mayor parte de la gente, bajo complejas leyes técnicas y numéricas que se antojan irremediabilmente lejanas al ciudadano de a pie.

3. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

3.1 Contextualización

3.1.1 El centro

El proyecto se plantea con vista a ser desarrollado en un centro de compensatoria ubicado en el casco urbano de una capital de provincia andaluza. El modelo del centro se caracteriza por ser integral, permitiendo la preparación para la vida académica, laboral, social y personal, ofertando los siguientes ciclos:

- Educación secundaria obligatoria
 - 3º y 4º de la ESO
 - ESPA
- Bachillerato presencial
 - Ciencias
 - Humanidades y C.C.S.S.
- Bachillerato de adultos semi-presencial
 - Ciencias
 - Humanidades y C.C.S.S.
- Formación profesional
 - Cursos de preparación para el acceso directo a ciclos formativos de grado medio y superior
 - Familia profesional de edificación y obra civil
 - Grado superior
 - CFGS de proyectos de edificación
 - CFGS de proyectos de obra civil
 - Familia profesional sanitaria
 - Grado medio
 - CFGM de cuidados auxiliares de enfermería (CAE)
 - CFGM de farmacia y Parafarmacia
 - Grado superior
 - CFGS dietética
 - CFGS laboratorio de diagnóstico clínico
 - Familia profesional imagen personal
 - FP Básica. Peluquería y estética
 - Grado medio
 - CFGM estética personal decorativa

- CFGM peluquería
- Grado superior
- CFGS estética integral y bienestar

- Equipamiento e instalaciones:

Todas las aulas y talleres están equipadas con ordenador y cañón de proyección, así como conexión a internet.

Muchas de las aulas cuentan, además, con ordenadores para el trabajo de los alumnos, a parte del aula de informática propiamente dicha.

- Planes y proyectos

Plan de acompañamiento escolar. Programa promociona. Programas europeos. Plan de hábitos de vida saludable (Forma joven, A no fumar me apunto, Prevenir para vivir). Plan de compensatoria. Plan de lectura. Plan de bibliotecas. Plan de igualdad. Plan de convivencia. Plan de seguimiento de absentismo. Recapacita. Plan de acción tutorial. Cultura emprendedora. Carta Erasmus.

3.1.2 La Legislación vigente

El proyecto educativo se desarrolla bajo el marco de la LOMCE (Ley Orgánica 8/2013, de 9 de Diciembre, para la mejora de la calidad educativa), suponiéndose ya completamente instaurada a todos los niveles educativos.

La LOMCE se establece como objetivo la adquisición por parte del alumnado de las siguientes competencias clave:

- Comunicación lingüística (CL)
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)
- Competencia digital (CDIG)
- Aprender a aprender (AA)
- Competencias sociales y cívicas (CSC)
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)
- Conciencia y expresiones culturales (CEC)

3.1.3 La materia

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual pasa, con la llegada de la LOMCE, a entrar dentro del bloque de las asignaturas de configuración específica, siendo ésta concretamente una de las que se califican como optativas (a elegir por el centro, mínimo

1 y máximo 4) junto a otras 7 en el caso del primer ciclo de secundaria (1º, 2º y 3º de E.S.O.) y junto con hasta otras 11 en el caso del segundo ciclo de secundaria (4º de E.S.O.)

Ante éste panorama, y pese a que hoy día nos encontramos en la era de la imagen y la información, la asignatura pierde mucho peso en la programación educativa de los centros con el riesgo de incluso llegar a no ser ofertada en virtud de otras materias, lo que vendría a suponer en el alumnado una carencia considerable ya no solo en el nivel creativo que tanto intentan potenciar hoy los gobiernos con el emprendimiento, sino en la lectura, comprensión y tratamiento de la imagen visual y audiovisual, elementos que se consideran básicos como vía de comunicación en los años venideros.

El número de horas a la semana en las que se imparte ésta materia es de dos horas o sesiones semanales. Se cursa en 1º, 2º y 4º de la E.S.O, no estando presente en 3º de E.S.O.

A continuación se detallan los objetivos de etapa y área establecidos por el diseño curricular base para el caso que nos ocupa:

- Objetivos general de etapa para la Educación Secundaria Obligatoria
 - a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
 - b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
 - c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
 - d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
 - f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
 - g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
 - h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.
 - i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.
 - j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.
 - k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.
 - l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.
- Objetivos específicos del Área de Educación Plástica, Visual y Audio-visual para Educación Secundaria Obligatoria.
- 1) Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica las imágenes del entorno natural y cultural, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
 - 2) Apreciar los valores culturales y estéticos, identificando, interpretando y valorando sus contenidos; entenderlos como parte de la diversidad cultural, contribuyendo a su respeto, conservación y mejora.

- 3) Comprender las relaciones del lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y elegir la fórmula expresiva más adecuada en función de las necesidades de comunicación.
- 4) Expresarse con creatividad, mediante las herramientas del lenguaje plástico y visual, y saber relacionarlas con otros ámbitos de conocimiento.
- 5) Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas.
- 6) Utilizar las diversas técnicas plásticas y visuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones.
- 7) Representar cuerpos y espacios simples mediante el uso de la perspectiva, las proporciones y la representación de las cualidades de las superficies y el detalle, de manera que sean eficaces para la comunicación.
- 8) Planificar y reflexionar, de forma individual y cooperativamente, sobre el proceso de realización de un objeto, partiendo de unos objetivos prefijados, y revisar y valorar, al final de cada fase, el estado de su consecución.
- 9) Relacionarse con otras personas participando en actividades de grupo con flexibilidad y responsabilidad, favoreciendo el diálogo, la colaboración y la comunicación.

3.1.4 El tema desarrollado

El Trabajo por Proyectos se desarrollará en torno a los conceptos de cine y ciudad, pero al mismo tiempo y de forma simultánea se trabajarán todos los contenidos del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria en lo referente a 4º de E.S.O., atendiendo a los siguientes criterios de evaluación organizados en cuatro bloques:

Bloque I. Expresión plástica

1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.

2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

Bloque II. Dibujo Técnico

1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.
2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

Bloque III. Fundamentos del diseño

1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

Bloque IV. Lenguaje audiovisual y multimedia

1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.
2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.

3.2 Antecedentes y estado de la cuestión

3.2.1. Ciudad y cine

Aunque en un principio la relación siempre existente entre la ciudad y el cine parece un tema recurrente y sobre el que muchos autores han puesto el foco de atención, sorprende la poca cantidad de textos y estudios que se han realizado al respecto (es decir, planteamientos sobre la interacción de ambos a un nivel plástico-estético y no exclusivamente sobre cine y rasgos sociológicos y antropológicos en los que sí hay que admitir que la bibliografía es extensa). Sorprende, o quizás ya no sorprenda tanto, que en lugar de hallarse en textos de rigor o tesis, la fuente más rica y diversa de información hoy día viene los “*bloggers*”, quienes aun no perteneciendo al ámbito académico propiamente dicho, son auténticos devoradores de cine y curiosos empedernidos en busca de la explicación y las “tripas” de cada uno de los detalles que conforman el séptimo arte.

No obstante, encontramos algunas referencias que abordan el tema desde una perspectiva general (Sorlin, 2001) donde ya se empieza hablar del cine como aquel elemento que es capaz de hacer diferente a dos ciudades, o lo que es lo mismo, de hacer una ciudad inigualable a cualquier otra del mundo. Se comienza a hablar del cine como elemento que genera identidad visual. Aparece la reflexión sobre cómo en él se empieza a resaltar la polaridad campo-ciudad, representado a los habitantes de los pueblos y medios rurales como gente sencilla y honesta mientras que los pobladores de la ciudad, que han llegado a ella en busca de oportunidades, se han corrompido y ahora se muestran como seres peligrosos (“*Amanecer*”, 1927). Ese peso ha contribuido a formar una imagen negativa especialmente en los inmigrantes en los Estados Unidos (los

irlandeses o sicilianos de Nueva York), quienes se muestran casi permanentemente como una amenaza, recalcando la afirmación de George Simmel *“La ciudad no es una entidad espacial con consecuencias sociológicas, sino una entidad social con forma espacial”*. Se hace mención también a cómo influyen otros elementos no visuales en la imagen que la ciudad proyecta en el cine, como es el caso del ruido, presente en muchos filmes de forma inherente a las ciudades, en un proceso caótico de continua construcción y sobrecargado de coches, camiones, taxis, ambulancias...



Fig. 01. Amanecer

Sorlin analiza a su vez la evolución y protagonismo de la ciudad en el cine. Partiendo desde la base de que el cine y el concepto de ciudad son casi contemporáneos, asegura que el cine se vio implicado desde el principio en un debate muy largo sobre la naturaleza de la vida urbana. Inicialmente, la ciudad aparece en las películas casi siempre como un fondo, un decorado. Representa algo icónico, como en el caso de la vista de Nueva York en la ventana que preside el apartamento donde se desenvuelve la trama de (*“La Soga”* 1948) de Alfred Hitchcock, pero con el paso del tiempo la ciudad va convirtiéndose en una entidad metropolitana más abstracta, desviando la mirada hacia sus barrios y por

consiguiente a sus gentes (*"Ciudad de Dios"* 2002) y consiguiendo de esa forma ser la auténtica protagonista de la película.



Fig. 02. Ciudad de Dios

En el texto: *"La configuración de la ciudad en el cine contemporáneo"* de Virginia Ruisánchez vuelve a hacerse hincapié sobre la evolución de la ciudad en el cine, partiendo de esa ciudad de cartón que aparece en el fondo de las películas del cine clásico hasta una visión más actual donde se clasifican en tres grandes grupos.

Por una parte la ciudad saturada (o la anti-ciudad) inspirada en un principio en la gran manzana pero que hoy día tiene su nexo real en las nuevas megapolis del sudeste asiático. Se habla de una ciudad caótica, atestada de gente, donde todo fluye con prisa y nadie conoce a nadie. Densa, de edificaciones en altura y pequeños habitáculos donde no se puede ver el sol. Es la ciudad invadida por las luces de los neones y los anuncios publicitarios. Son escenarios que muchas veces han sido llevados por el cine hasta sus últimas consecuencias, plasmados en una realidad ficticia pero con una lógica escalofriante. Los claros referentes son los espacios urbanos de (*"Blade Runner"* 1982) o (*"Akira"* 1988) entre otros.



Fig. 03. Blade Runner

Por otra, el desierto habitado, haciendo referencia ésta vez a los barrios anodinos, seriados, repetitivos, tan globalizados que podrían representar casi a cualquier ciudad del mundo. Espacios urbanos habitados por gente con pocas ambiciones en la vida más allá que la de subsistir al día a día, donde ésta vez los centros neurálgicos son el estanco, la cafetería (*"Pulp fiction"* 1994) o la bolera (*"El gran Lebowski"* 1998)



Fig. 04. El gran Lebowski

En un tercer grupo sitúa a las ilusiones urbanas. Entidades mucho más difusas o incluso irreales (*"Matrix"* 1999), que no obstante emulan la forma y fisionomía de la ciudad tal y como la conocemos para confeccionar un tablero de juego donde las reglas no nos sean extrañas.

Aunque no suponen un modelo de ciudad en el cine sino todo lo contrario, la autora hace hincapié también en el concepto de no ciudad. Películas que no se desarrollan en entornos urbanos sino en las carreteras que las unen (Road movies) (*"Easy Rider"* 1969), (*"Thelma & Louise"* 1991), (*"Un mundo perfecto"* 1993) donde la propia vía, el vehículo y las estaciones de servicio componen un todo con entidad suficiente como para sustituir a la ciudad.



Fig. 05. Easy Rider

Más próximo en el tiempo, el texto de Adriana Hurtado (2011), a raíz de una charla en un programa radiofónico, arranca con una afirmación que refuerza las reflexiones de Sorlin (2001) y que dice textualmente: *"Comencemos planteando la relación entre la ciudad y el cine como una relación de doble vía: la existencia del espacio urbano aporta mucho al cine y ciertas obras cinematográficas aportan al surgimiento o consolidación de imaginarios urbanos. De hecho, existen películas en las que la ciudad pasa de ser el simple escenario espacial de las historias a ser un personaje más, si no el mismo protagonista (el ejemplo de Roma de Federico Fellini, es una muestra de historias en las que la protagonista es la ciudad y el conjunto de quienes la habitan, más allá de los personajes individuales)".* Se

nos presenta así la ciudad como el espacio de encuentro de los personajes, que aun sin dejar de ser un espacio físico que los sirve, juega en bastantes ocasiones un papel importante en el inicio de la trama ya que el medio urbano consigue poner a sus habitantes en un contacto casi directo (habla de cómo estamos separados apenas por una ligera pared o suelo de nuestros vecinos) y de cómo de esa forma la línea que separa lo público de lo privado se hace cada vez más delgada (*"La ventana indiscreta"* 1954)

También remarca la visión de algunos cineastas de la ciudad como evocación (renovación urbana y memoria de lo que una vez allí ha existido), siendo la película un elemento que consigue dar testimonio de lo que una vez hubo, presentando a la ciudad como un ente en constante cambio y evolución (*"En construcción"* (2001))



Fig. 06. En construcción

Su texto concluye de la siguiente manera: *"Y saliendo del plano de la ficción, el cine como actividad cultural ha proporcionado históricamente escenarios de encuentro en las ciudades. A principios del siglo XX la sala de cine era lugar de encuentro por excelencia. El cine ha dejado de cumplir el papel que cumplía, cuando los cines salen del barrio y entran a los centros comerciales se transforma toda la dinámica, y más ahora que el consumo de películas no se da necesariamente en una sala de cine, no es necesario el encuentro ni la aglomeración, cada uno puede escoger y ver lo que se le antoje en un grupo más reducido o solo en su casa"* y es entonces cuando a uno se le viene a la mente (*"Cinema paradiso"* 1988) para darnos cuenta de que, magistralmente, hay veces en que el cine consigue contarse a sí mismo como ese lugar protagonista, entrando a formar parte directamente del ente urbano.



Fig. 07. Cinema paradiso

Un buen libro como material de referencia y consulta para el desarrollo del proyecto educativo que posteriormente se expone sería el coordinado por García Gómez F. y Pavés G. (2014) Ciudades de Cine. El cual, bajo un enfoque más práctico y enciclopédico, reúne 29 ciudades contadas a partir de sus películas en el que cada capítulo ha sido elaborado por un autor diferente (en su mayoría, historiadores del arte). Los coordinadores, en una entrevista a Periodista Digital en 2014 apuntaban con rotundidad que el hombre del siglo XX tiene conocimiento de otras ciudades prácticamente por el cine, lo cual no viene a ser una afirmación descabellada y que refuerza la idea de llevar a cabo éste proyecto.

Señalan así mismo que cada espectador se construye una ciudad diferente (así pues, estaría la ciudad real, la ciudad filtrada por el objetivo del cineasta y finalmente la ciudad que interpreta el espectador, que varía según quien se ponga delante de la pantalla). Igualmente refuerza la elección de éste tema para acompañar nuestro proyecto didáctico una afirmación en la que ponen de manifiesto cómo el cine bebe mucho de la pintura, la literatura o incluso la música, siendo un arte capaz de generar en su entorno una intensísima ramificación inter-disciplinar. Así pues, resulta casi inseparable la imagen de Buenos Aires del sonido de un tango, la melodía solitaria de un violín sobre una mesa para dos, junto a la torre Eiffel o la niebla londinense acompañada de unos pasos solitarios en la novela de R.L. Stevenson *"Doctor Jekyll y Mr. Hyde"*.

Por otra parte el cine ha sido registro ineludible de los cambios en las ciudades. La caída del muro de Berlín (*"Good Bye Lenin!"* 2003) y las divisiones sociales entre la Alemania del Este y la del Oeste (*"La vida de los otros"* 2006) o el más claro ejemplo en la ciudad de

Nueva York, que estaba considerada en los años setenta como la jungla de cemento (*"Taxi Driver"* 1976). Un lugar sórdido machacado por las drogas y la prostitución. El miso Times Square, uno de los iconos de la modernidad a final del siglo XX, no era más que una cuna de ladrones y delincuentes. Con la visión bucólica de la gran manzana que nos presenta Woody Allen (*"Manhattan"* 1979) la concepción de la ciudad norteamericana cambia completamente para el visitante, que descubre por primera vez una belleza oculta en los puentes, rascacielos y rincones de la bahía del río Hudson. Woody Allen, insistiendo en aquella idea, haría después el mismo favor a otras cuantas ciudades entregándoles un papel destacado en sus películas y completando un repertorio de postales con encanto que lo han llevado a París, Londres o Barcelona entre otras.



Fig. 08. Manhattan

Para ir finalizando, y adentrándonos un poco en lo que son publicaciones más informales en el amplio y variado mundo de los blogs, encontramos también muchos prontuarios con datos interesantes sobre ilustres apariciones de las ciudades en el séptimo arte (Murillo Yañez, 2012) especialmente en las últimas producciones donde se recalca la potencia evocadora de Tokio, la ciudad de las luces que nunca duermen y por la que se dejaron atrapar Scarlett Johansson y Bill Murray en (*"Lost in translation"* 2003) o que inspiró a Isabel Coixet a valerse de otros sentidos y desplegar su (*"Mapa de los sonidos de Tokio"* 2009).



Fig. 09. Lost in translation

Mención especial también para Londres, de la que se destaca la dualidad que se ha conseguido mostrar en películas donde la ciudad parece antagónica, vanguardista y ecléctica. Así vemos una ciudad fría y desangelada en (*"La naranja mecánica"* 1971) de Stanley Kubrick o un entorno urbanita y excitante en (*"Match point"* 2005) de Woody Allen. Incluso si retrocedemos en la historia, el cine nos ha desvelado que en algún momento coexistieron la Londres luminosa de (*"Sentido y sensibilidad"* 1995) con las grisáceas calles y habitaciones de (*"El discurso del rey"* 2010).



Fig. 10. El discurso del rey

Aunque no se trata de expresar o interpretar una realidad, sería injusto dejar fuera de éste estudio un apartado dedicado a las ciudades inventadas. Las ciudades “sci-fi”. El artículo publicado en el blog por Miguel Galván éste mismo 2015 hace un repaso por diez ciudades ya clásicas en la historia del cine que no conoceríamos de no ser por los efectos especiales. Citando al autor directamente en el párrafo introductorio: *“A menudo, el cine nos ha permitido experimentar ciudades inventadas, futuras o pasadas, que han hecho volar nuestra imaginación y que no habrían sido posibles sin un complejo trabajo de efectos especiales y una voluntad artística enorme. En casi todos los casos, estas ciudades de cine han conseguido hacerse un hueco en el imaginario colectivo porque, en su momento, no fueron desarrolladas como un elemento decorativo más, si no que se forjaron como una parte esencial de la película, con respiración y voz propias. Ciudades que definían a los personajes que vivían en ellas y que los sometían al ambiente y a la influencia de su arquitectura”*. Con ello nos damos cuenta de la potencia que el tema puede tener a nivel didáctico en la expresión plástica y visual más allá de la simple interpretación de la realidad. Sería posible pedirle al alumnado usar su imaginación, reflexionar sobre la sociedad actual y como respuesta idear un escenario posible para el desarrollo de los personajes en un futuro más o menos próximo.



Fig. 11. Batman. Ciudad de Gotham

3.2.2. Cine y educación

La utilización del cine como recurso didáctico lleva instaurada en los centros educativos tantos años como la tecnología lo ha permitido. Yo mismo recuerdo el aula del colegio de primaria donde aún cerrado bajo llave alojaban el vídeo VHS, y cómo en aquellas ocasiones la aburrida rutina del aula se interrumpía para reunirnos frente a ese pequeño televisor y disfrutar de algunos clásicos del cine infantil, casi siempre animado.

A diferencia del apartado anterior, no es escasa la documentación, reflexiones, análisis y estudios en lo que respecta al papel del cine en la educación. Pereira Dominguez, Mari Carmen y Marin Valle, Maria Victoria (2002) ya se plantean entonces preguntas sobre qué papel puede desempeñar el cine como propuesta pedagógica en la educación secundaria. Haciendo un estudio con un importante peso estadístico y empírico entre los profesores y alumnos, llegan a conclusiones como las siguientes: *“Del uso de éste medio, el profesorado señala entre los efectos positivos que para su tarea educativa se derivan los siguientes: que ayuda a clarificar contenidos, que incrementa la información relacionada con algún tema en concreto, que facilita el desarrollo de habilidades sociales y que favorece la clarificación de valores y los cambios de actitud”*. *“El profesorado expresa que si el alumnado poseyera conocimientos de lenguaje cinematográfico, los procesos de aprendizaje desarrollados y acompañados de éste medio audiovisual, obtendrían mejores resultados”*. *“El cine es más utilizado por el profesorado que imparte clases en áreas como sociales, lengua, literatura, formación religiosa y ética”*. Una vez obtenidas dichas conclusiones, las autoras del estudio finalizan el mismo enunciando una serie de alternativas educativas que posibiliten la intervención pedagógica apoyada en el cine: *“Consideramos necesario sensibilizar, motivar y responsabilizar al profesorado de la importancia de optimizar los procesos de aprendizaje desarrollados a través del cine. Aunque para ello, hace falta un cambio en las demandas de la sociedad, de las autoridades educativas, de los responsables de los centros, de la participación de las familias, de la dotación de materiales educativos de apoyo, de la utilización de espacios adecuados y de la flexibilización de horarios para incrementar el trabajo interdisciplinar, etc... Cubiertas éstas demandas, posiblemente los docentes encuentren sentido a la innovación, a la acción-reflexión-acción, al trabajo en equipo, a la recreación constante de su tarea educativa, etc...”*. *“También nos parece interesante insistir en la oportunidad que ofrecen los filmes para retomar las preguntas latentes en la vida del alumnado y ayudarles a distanciarse, enjuiciarlas, valorarlas, ver la posibilidad de plantear alternativas o respuestas diferentes. Frente a los amplios espacios de tiempo dedicados por los adolescentes ante el televisor que puede cobrar una importancia superior a la del centro educativo, el profesorado o los libros y actividades explícitamente didácticas”*.

Ciertas reflexiones, ya en 2002, vienen a pedir ciertos cambios tanto en la infraestructura de los centros docentes como en el modelo de enseñanza, aprovechando los avances tecnológicos y abriendo una alternativa que a priori se presente atractiva para el alumnado y con la que el presente proyecto tiene intención de abrir nuevos horizontes.

Muy en concordancia con los resultados y declaración de intenciones obtenidos en el anterior estudio, encontramos otra reflexión (Ambros y Breus, 2007) donde se insiste en la idea de que la escuela, la familia y las instituciones han perdido peso como referente educador. Citando textualmente al libro: *“El hecho de sentarse frente a una pantalla y mirar es un acto que pone en marcha diferentes procesos mentales y emocionales que interactúan al mismo tiempo. Desde saber comprender el lenguaje filmico hasta identificarnos con alguno de los personajes y empezar a llorar, son considerables las informaciones que, con frecuencia de manera inconsciente, penetran en nuestro cerebro y remueven nuestra intimidad. La gran pantalla es un puente entre lo que es abstracto y pura realidad”*. Del mismo texto se extrae la idea inequívoca de que los jóvenes de hoy día sólo aceptan aquello que ellos mismos descubren y comprueban. Resulta costoso y cada vez más, en una sociedad en la que todo está al alcance de todos, el imponer el aprendizaje concreto de un determinado número de pautas, coaccionando la libertad del alumno y limitando la gran cantidad de herramientas y material de que dispone. En clara continuidad a la competencia básica de Aprender a aprender, el texto sugiere el empleo del cine como medio vehicular: El hecho de estar viendo una película hace que el alumno “olvide” que está estudiando. Dispone los sentidos de otra manera, descuidando la constante posición de defensa ante lo impuesto o lo obligado.

También merece la pena detenerse en otro enfoque contemporáneo al anterior (Román, 2007) donde de una forma más analítica y pragmática se reflexiona sobre la utilización de éste material audiovisual en las aulas. *“El cine desde sus orígenes ha tenido una vocación didáctica y moralizante, más que una función lúdica. [...] Por todo ello no es sorprendente que desde hace decenios el cine ha sido utilizado como recurso didáctico para mostrar y ejemplificar los más diversos hechos geográficos, históricos y sociales, sobretudo a partir de que se puede reconstruir el pasado “recreándolo” y dándole así verisimilitud. Pero no es necesario que la película tenga como objetivo desarrollar un cierto contenido histórico, ético o filosófico, sino que cualquier película se sitúa ella misma en un escenario espacial y temporal que a su vez evoca marcos especiales y temporales concretos desde las cosmovisiones y percepciones de una sociedad, una cultura o un autor determinado. En este sentido la multiplicidad de variables que ofrece el cine como objeto didáctico son extraordinarias. Si bien, como parece lógico, habría determinados filmes más adecuados para tratar una temática que otros, el cine establece marcos referenciales de sociedades, épocas y teorías dándonos información que desde otros parámetros sería costoso recrear.*

Así mismo, cuenta con la ventaja de que en sus cien años de existencia y gracias a ese aspecto educativo que le caracteriza, ha ejercido una función sorprendente en cuanto a la educación de la lectura de las imágenes y todo el mundo, en principio, está capacitado para leerlo, bien sea a un nivel u otro, a pesar de las diferencias culturales". Se profundiza en el aspecto del empleo o lectura del material filmográfico a diferentes niveles *"Muchos son los niveles de utilización del cine como recurso. Desde la lectura lineal de la historia hasta la lectura estilística del montaje o la adopción de perspectivas más complejas con preguntas como: ¿Desde dónde se narra?, ¿Qué es lo que se registra?, ¿Qué es lo que se oculta y por qué?, ¿Qué ordenación se da a la narración?, ¿Qué expectativas se están proponiendo desde ésta operación de montaje?"*. Nos habla acerca de utilizar el material filmográfico con diferentes fines: motivar, ejemplificar, desarrollar o sustituir a otros elementos... pero donde se muestra un especial hincapié es en el empleo de tres perspectivas en el uso del cine: Como ejemplificación, cuando se usa un pequeño fragmento de película en un lugar en concreto para que el alumnado sepa o contraste un aprendizaje determinado (cómo se organizaban las legiones romanas en *Espartaco*). Como discurso, poniendo ésta vez el punto de vista en un fragmento más amplio del que puede leerse el estilo narrativo, intención, velocidad, recursos, etc... y como tercera perspectiva el uso del cine como entidad propia, en la que el espectador necesita una visión completa y global de la obra para entender el significado que el autor intenta transmitir.

3.2.3. La ciudad en el resto de las artes

Otro aspecto fundamental a la hora de decidir desarrollar un tema como éste para un proyecto educativo en educación plástica y visual fue la presencia que la ciudad ha tenido siempre en otras artes complementarias al cine, como la fotografía y la pintura. Con objeto simplemente de hacer un ligero recorrido por algunas obras y autores que han centrado sus preocupaciones en la riqueza y complejidad de las ciudades y apoyándonos en el texto de Gabriel Fernández, observamos como desde la edad antigua la ciudad aparece en ciertas representaciones aunque no toma aún un papel protagonista, centrando los focos en la actividad en sí como el comercio (*"Fresco romano representando una ciudad costera"*).

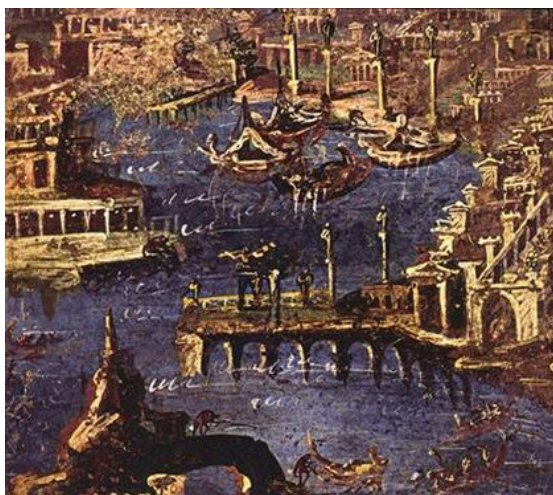


Fig. 12 Fresco romano representando una ciudad costera, hallado en Estabia

Tras una Edad Media que se presentó aciaga a nivel de todas las artes, vuelve a aparecer con el renacimiento la figura de la ciudad en la pintura, aunque salvo en contadísimas excepciones donde la ciudad aún sin dominio claro de la perspectiva es la protagonista (Ambrogio Lorenzetti *"Ciudad junto al mar"* (c.1335)), vuelve a ser el escenario de fondo de acontecimientos sociales (Vittore Carpaccio *"Milagro de la reliquia de la cruz"* (1494)) convirtiéndose de ésta manera la ciudad de Venecia en la primera con suficiente entidad como para ser fuente de inspiración de los artistas plásticos.



Fig. 13. Ciudad junto al mar



Fig. 14. Milagro de la reliquia de la cruz

Ya con la llegada de la escuela de Delft al oeste de Holanda aparece también la consagración del paisaje urbano (Johannes Vermeer *"Vista del Delft"* (1660)). El autor ya

sí se recrea en los detalles y la ciudad ahora es la protagonista, ya que no necesita como excusa ningún acto social para salir a la palestra. De forma paralela, el entorno urbano también va adquiriendo importancia en las pinturas de los veduistas en Venecia.

Tras la inclusión del impresionismo, París, en plena corriente bohemia centra todas las miradas tras las importantes reformas urbanísticas llevadas a cabo por el Barón Haussman. Artistas como Caillebote o Monet, fascinados por los avances tecnológicos de la época, los incorporan a sus pinturas. La iluminación de las calles juega un papel fundamental en una nueva visión de las ciudades (Camille Pissarro "*Boulevard Montmartre, nocturno*" (1987)).



Fig. 15 Vista de Delft

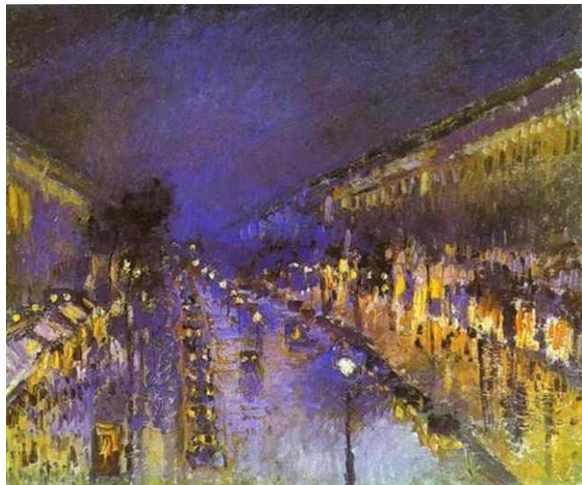


Fig. 16. Boulevard Montmartre, nocturno

La ciudad americana también comienza a coger peso específico en ésta época (Childe Hassam "*La avenida bajo la lluvia*" (1917)) siendo tal el grado de abstracción con el que la ciudad y su representación han olvidado los formalismos renacentistas que se podría empezar a hablar de una nueva identidad visual de la misma. Los posteriores autores realistas inmortalizarían la ciudad americana centrándose por primera vez en el individuo anónimo y la soledad que sugieren los espacios públicos como hoteles o cafeterías (Edward Hooper "*Nighthawks*" (1942)).



Fig. 17 La avenida bajo la lluvia



Fig. 18. Nighthawks

Con la aparición de las vanguardias a principios del siglo XX la pintura de la ciudad da una nueva vuelta de tuerca a la abstracción de su identidad como en el caso de las obras cubistas (Marc Chagall "*París a través de la ventana*" (1913)) donde se muestra la ciudad fuera de los propios límites de la habitación como algo desconocido y confuso. Nada parece ahí fuera lo que realmente es, el medio urbano se ha convertido de repente en una aglutinación de símbolos (Fernand Léger "*The city*" (1919)).



Fig. 19 París a través de la ventana



Fig. 20. The city

Los Dadaístas, tras la reciente violencia de la I Guerra Mundial reflejan la ciudad a través de una sociedad aturdida y desorientada (George Grosz, "*Metropolis*" (1917)). En el camino hacia la abstracción (Piet Mondrian "*Broadway Boogie Woogie*" (1942)) se geometriza el concepto de ciudad precisa, ordenada y rectangular.



Fig. 21. Metrópolis

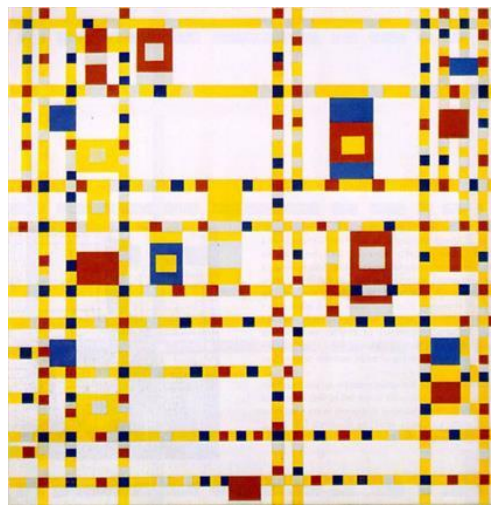


Fig. 22. Broadway Boogie Woogie

Como último episodio, la ciudad contemporánea ha sido plasmada en lienzos desde la perspectiva del figurativismo (Richard Diebenkorn "*Citiscapae I*" (1963)) hasta llegar en estos últimos años, de la mano de los avances en el campo de la fotografía, a las tendencias del fotorrealismo e hiperrealismo (Antonio Lopez "*Gran Via*" (1981)).



Fig. 23. Cityscape I



Fig. 24. Gran Via

Cerrando el capítulo de la pintura, sería injusto no mencionar otras artes que también han trabajado el concepto de la ciudad como serían la fotografía o composición. Se reflexiona sobre qué ciudad ven éstos artistas a través de sus objetivos (Moriente, 2010) llegando a la conclusión de que son los barrios los que actúan definitivamente como

nodos sociológicos que generan cultura popular. Se nos vuelve a hablar del concepto de ciudad saturada (Ruisanchez) y de cómo se plasma en la obra fotográfica (Michael Wolf *"Architecture of density"* (2005)) donde el medio urbano ha llegado a distorsionarse tanto que se presenta como un panal de abeja. La vivienda se ha convertido en una textura, una trama continua que pierde sus límites.



Fig. 25. y Fig. 26 Architecture of density

Otra visión de éste tipo de ciudad (Jose Manuel Ballester *"Atardecer en Hong Kong"* (2006)) fotografía exclusivamente la arquitectura o los procesos constructivos de la misma sin la presencia del hombre, como si ya no fuera necesario. (Peter Bialobrzeski *"Neon Tigers"* (2001)) mediante técnicas fotográficas como la sobre-exposición acentúa el contraste existente hoy día en las ciudades del sudeste asiático entre la cultura originaria y el brutalismo de la globalización. Una fotografía que intenta dar una visión diferente en la que las imágenes son inventadas y estilizadas a partir de la real. Sus inspiraciones son el cine y la estética Ciber- punk, que se ha coronado con el paso de los años como la tendencia presente en la arquitectura saturada de la ciencia ficción.



Fig. 27. Atardecer en Hong Kong



Fig. 28. Neon Tigers

La fotografía ha encontrado también una enorme fuente de inspiración en los espacios desolados. El auge de las industrias Ford y sus cadenas de montaje en el norte de Estados Unidos supuso la efervescente eclosión de ciudades como Detroit, que tras la crisis del sector quedó como un ente casi fantasmal, esperpéntico y reflejo de lo que un día fue. Algunos trabajos fotográficos tratan de ahondar en tal escena (Stan Douglas *“Michigan Theatre-Garage”* (1998), *“Panopticon”* (2005)) donde aparecen insólitos paisajes urbanos que reflejan lo que un día fue y su pérdida de valor. Se nos muestran edificios e infraestructuras en las que el avance de la vegetación y el deterioro de los materiales dejan patente la falta del hombre. Vestigios de imperios pasados venidos a menos, como es el caso de las mega-construcciones soviéticas abandonadas en Europa del Este.

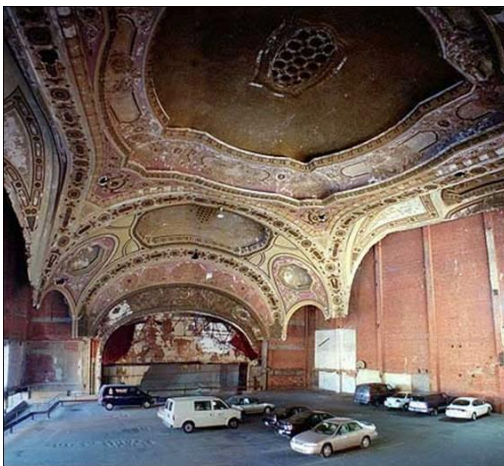


Fig. 29. Michigan Theatre-Garaje



Fig. 30. Panopticon

Otra serie de artistas añaden a la observación sensible de una realidad patente una serie de apuntes y variaciones sobre lo urbano. Composiciones (Ed Ruscha, *“Standart station, Amarillo, Texas”* (1963)) donde se hace arte con algo tan estándar y desapercibido como las gasolineras de los Ángeles, pero con la conciencia de que el paisaje urbano estaba cambiando sus roles hacia el progreso y consumo, empleando para tal fin representaciones icónicas y monocromáticas. En su obra *“Course of empire”* intenta transmitir el sentimiento de suburbio mediante el uso de caracteres monótonos de hastío y aburrimiento, en los que incluso la valla metálica muestra un sentimiento privativo y de sobre-protección.



Fig. 31. Standard Station, Amarillo, Texas



Fig. 32. Course of empire

Para terminar éste repaso por la visión de la ciudad en las demás artes, destacaremos la existencia de artistas (Seb Janiack *“Paris Jungle”* (1989), *“Nôtre Dame”* (1990)) seducidos por obras de la gran pantalla como *“Blade Runner”* (1982) quienes van más allá utilizando el fotomontaje para incrustar grandes infraestructuras viarias en las ciudades, destruyendo elementos icónicos de forma fragmentaria y provocando el impacto del espectador.

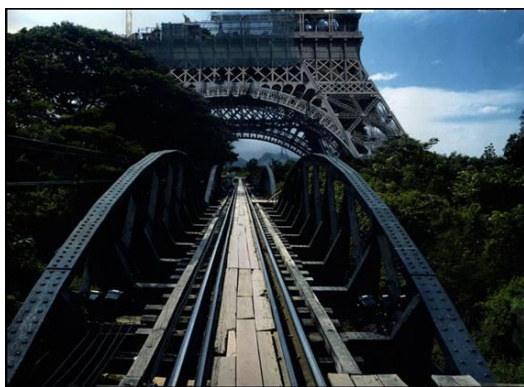


Fig. 33. París Jungle

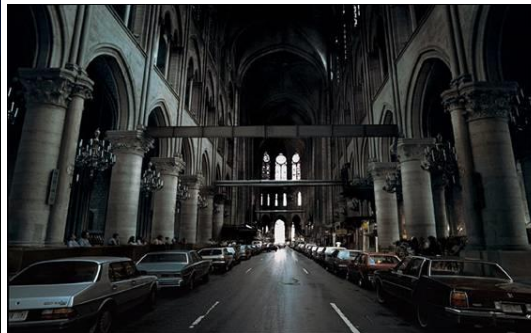


Fig. 34. Nôtre Dame

3.3 Definición de los conceptos y establecimiento de los objetivos

En base pues, al estado de la cuestión sobre la relación de la ciudad y el cine, y su interacción con el mundo de la educación plástica, visual y audiovisual llegamos a la conclusión de que los autores manifiestan la importancia del cine en la creación de una identidad visual en las ciudades, siendo en muchos casos un referente prioritario en la idea, concepción e imagen que las personas tenemos de las mismas sin haberlas visitado.

También queda de manifiesto la importancia que puede llegar a tener el cine como material didáctico en virtud a ser un arte que educa pero a la misma vez entretiene. El inconveniente ha sido especialmente la falta de medios en las aulas, que se resisten a abandonar la tiza y la libreta mientras que los jóvenes ya hace tiempo pasaron a una nueva etapa evolutiva donde el mundo gira en torno a una pantalla táctil y digital. Se plantea como uno de los objetivos la modernización (o mejor dicho la coherencia temporal) de la educación y sus procesos, especialmente en ésta materia que tan denostada queda con el nuevo marco legislativo, siendo por otra parte, la única capaz de enseñar cual es la tendencia y cuáles son los movimientos de la cultura contemporánea.

El tema de la ciudad, como se ha mostrado en el desarrollo del apartado anterior, siempre ha sido buen compañero de viaje. Tanto en el cine, como en la fotografía o la pintura ha servido de caldo de cultivo, más o menos presente, para la investigación, exposición o desarrollo de otros conceptos más humanísticos que van desde la expresión de un sentimiento personal hasta la denuncia social. El gran objetivo de éste trabajo por proyectos en conseguir que el alumnado extraiga, de algo tan anodino como es el suelo que pisa todos los días y al que no presta la menor atención, una respuesta sensible, artística y expresiva que vaya más allá de la propia configuración de cemento, asfalto, ladrillo y arena con la que ingenuamente se reconoce.

Por último, y considerando que el trabajo por proyectos se desarrolla en un centro que contempla salidas profesionales de grado superior relacionadas con la arquitectura, edificación y obra civil, resulta interesante la idea de abordar el tema del urbanismo para poder de ésta manera darle una cierta solución de continuidad. Erróneamente pensamos que todo lo que tenemos que saber de urbanismo son complejas operaciones numéricas de reparto de superficies en edificabilidad neta o bruta, pero ello no deja de ser una pequeña parte de una ciencia que lo que realmente demanda es una mirada sensible a lo que ya hay, capaz de detectar y solucionar problemas. Demostraremos que un ciudadano con los ojos bien abiertos puede ser el mejor de los arquitectos o urbanistas, y desde el contexto del arte y los medios audiovisuales transmitiremos al nivel de la formación profesional nuestras inquietudes acerca del lugar que habitamos.

3.4 Utilidad práctica y enfoque didáctico

El hecho de ubicar el proyecto educativo en 4º de la E.S.O. es fundamental, ya que los criterios de evaluación que establece la L.O.M.C.E. en éste segundo ciclo de secundaria son completamente diferentes a los del primero. Sería prácticamente inviable la metodología de un trabajo por proyectos en un primer ciclo en el que la ley exige al alumno el conocimiento y dominio de una serie de técnicas plásticas y operaciones geométricas. Por su parte, en 4º de la E.S.O. el diseño curricular base, que ya entiende que el alumnado en la etapa anterior ha adquirido los conocimientos y técnicas necesarias para la expresión gráfica, se preocupa más del lenguaje visual como mensaje y en cómo conseguimos expresar o transmitir una idea concreta, eligiendo el sistema y técnica que mejor nos conviene. Ello supone un grado de libertad importante gracias al cual el planteamiento de casi cualquier trabajo por proyectos puede integrar al mismo tiempo los contenidos y criterios de evaluación que exige la L.O.M.C.E. y que más arriba enumerábamos.

Aun así se entiende desde la confección y diseño de éste proyecto que hay ciertos aspectos, especialmente en el campo del dibujo técnico, que han de ser revisados y adecuados a los nuevos tiempos. El dibujo sobre el papel, con las herramientas euclidianas tiene los días contados. En un futuro no muy lejano vamos a arrancar cualquier dibujo desde un modelo CAD en 3D, lo que nos acerca más al campo de la escultura, pero que por otra parte no deja de ser un proceso creativo más natural. La representación técnica de un modelo en 2D no es más que una proyección sacada del original, por primera vez en la historia estamos empezando a trabajar con el original y evitando costosos pasos intermedios. Los pasos geométricos a seguir sobre cómo se genera una perspectiva isométrica o cónica no tienen sentido hoy día. La obtenemos con un simple clic y el alumnado ya no necesita estudiar la teoría para descubrir cuáles son las propiedades que diferencian una representación de la otra. Girando un modelo con el cursor podemos hacer una comparativa rápida en la que entenderemos por qué puede interesarnos, o no, elegir aquella perspectiva en la que aparece el punto de fuga.

De la misma forma se considera, desde el punto de vista de éste autor, que el campo del lenguaje audiovisual y multimedia tiene que adquirir cada vez un peso más importante en la materia, aunque fuera en detrimento de las artes plásticas. En 2011 ya se apuntaba a que en YouTube se recibían 48 horas de video por cada minuto. Los adolescentes y jóvenes de nuestros días han elegido el video como vía preferente de comunicación. Ya no es costoso generarlo ni tan si quiera almacenarlo. No ser conscientes de ésta realidad es seguir atando de pies y manos la potencialidad de los jóvenes de nuestros días.

El modelo de enseñanza artística que primará a lo largo del proyecto será el de la cultura visual, quedando situados en un segundo orden y de forma complementaria los modelos expresionista y filo-lingüístico. Se entiende fundamental para la interiorización de los conocimientos un punto de vista sociológico, humanista y la interacción con otras expresiones artísticas.

La metodología predominante en el proyecto será la de: trabajo en grupo-creación-exposición. Se considera imprescindible el concepto de aprendizaje colectivo. El hecho de que un solo material represente a varios alumnos lleva consigo una negociación previa entre ellos y una organización o jerarquización interna, conceptos que se demandan hoy día en el mundo laboral debido al alto grado de especialización de las profesiones. Por su parte, la exposición en común desvela al alumnado los caminos recorridos por sus compañeros y el momento en que divergieron del suyo propio para dar resultados diferentes, lo que desembocará consecuentemente en una reflexión crítica y comparativa.

El trabajo por proyectos no se marca como objetivo la superación individualizada de cada uno de los apartados en los que se divide la materia, sino en alcanzar un objetivo común final para el cual el resto de episodios anteriores desempeñan una misión formativa orientada a dicha consecución. De esta manera el proceso se convierte en lo sustancial y el resultado último reflejará si el alumnado realmente ha alcanzado un nivel educativo durante el desarrollo del curso, comparándolo con el arranque del mismo.

El proyecto se verá reforzado puntualmente con explicaciones teóricas del profesor/a, que en cualquier caso adquirirán una duración no mayor de 15-20 minutos por sesión, dejando tiempo tras ellas para el desarrollo de las tareas, debate grupal, consulta de dudas o reorientación del proyecto.

Los temas transversales aparecerán casi de puntillas, sin que el alumno se vea condicionado a trabajar en un sentido concreto que lo desmotive o aburra. Se tocarán de forma tangencial pero la implicación del alumnado en ellos se verá recompensada en la nota final.

Las competencias clave se adquirirán en la siguiente medida:

- Competencia en comunicación lingüística (CL)

El alumnado se verá obligado a exponer en público la mayor parte de sus trabajos. La capacidad de expresión oral y lingüística será especialmente determinante a la hora de transferir al campo de la palabra las creaciones artísticas, dibujos, pinturas, composiciones, material audio-visual y fotografía. El alumnado elaborará

el texto para el guion de un corto-metraje y presentará también de forma escrita reflexiones derivadas del trabajo con la imagen.

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología (CMCT)

Aunque no será una de las competencias que más se potencien en el proyecto, el alumnado adquirirá nociones métricas y de escala a la hora de representar o diseñar los entornos urbanos con los que trabaje. De forma más somera se trabajará la noción de pixel y resolución o se medirán tiempos a la hora de la edición video-gráfica.

- Competencia digital (CD)

Estará bien presente en el proyecto desde el primer momento ya que se proponen principalmente materiales de consulta y trabajo en formato digital. Se trabaja el uso de la fotografía digital así como el diseño asistido por ordenador en la creación de maquetas y composiciones artísticas. Se hará introspección en la nube y redes sociales a la hora de compartir, publicar o difundir trabajos. Se otorga un papel destacado a la producción audio-visual como lenguaje comunicativo y expresivo.

- Aprender a aprender (AA)

Será una competencia subyacente y continuamente presente en el proceso evolutivo del proyecto, ya que tras una primera fase en la que el alumnado estudiará las respuestas artísticas y expresivas de otros autores, serán ellos los que logren aportar una nueva visión del lugar en el que viven.

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)

Será el alumnado el que tome una importante cantidad de decisiones para llevar el proyecto a cabo, incluyendo la organización de las actividades durante el curso. Deberán así mismo programar y co-ordinar la grabación de un cortometraje teniendo en cuenta la cantidad de elementos periféricos que en ello se implican. El trabajo en equipo derivará internamente, o si fuera necesario con la participación del profesor/a, en la distribución de roles en virtud de las capacidades y potencial de cada alumno.

- Competencias sociales y cívicas (CSC)

La metodología del trabajo en equipo ya implica el trato y respeto con los demás alumnos. Se organizarán actividades a nivel de clase con objeto de crear debate sobre temas concretos y poner en conocimiento los puntos de vista de los demás compañeros. Por otra parte, la dimensión humanística del tema elegido y la aparición de los temas transversales desarrollarán cualitativamente la conciencia social del alumnado.

- Conciencia y expresiones culturales (CEC)

Lo realmente difícil sería conseguir que ésta competencia no apareciera en un proyecto didáctico de la materia de expresión plástica, visual y audiovisual. El proceso entero estará impregnado con tareas y explicaciones que generen en el alumno un crecimiento desde el punto de vista de la conciencia artística y cultural. El estudio y análisis de la obra de muchos autores y la utilización del cine como herramienta conseguirá a buen seguro despertar la curiosidad del alumnado en el campo artístico y desarrollar una mirada sensible hacia el medio físico.

4. PROYECTO DIDÁCTICO. “Una ciudad de cine”

4.1 Marco legislativo

LOMCE (Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa)

4.2 Adscripción a una etapa, ciclo y nivel educativo

Educación Secundaria Obligatoria. 4º Curso.

Materia: Educación Plástica, visual y audiovisual

4.3 Aspectos psicológicos y pedagógicos del alumnado y de la enseñanza.

Recursos materiales.

Se diseña el proyecto para ser llevado a cabo de forma paralela en todas los grupos del centro que cursen la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 4º de E.S.O. (de 2 a 3 grupos preferentemente). Los grupos estarán constituidos por un número de entre 20 y 25 alumnos. Al tratarse de un centro público incluido en el programa de educación compensatoria nos encontraremos con grupos mixtos de procedencia familiar y étnica muy variada, por lo que tendremos que ser conscientes y abiertos a la diversidad, marcando como prioritaria la necesidad de educar en valores morales, sociales y culturales al grupo y paliar las diferencias con un ambiente cordial y cooperativo en clase.

El proyecto está concebido para ser desarrollado casi de forma completa en el aula de Plástica. Éste aula, (que podría ser a su vez aula de informática), debería estar provista de tantos ordenadores como alumnos haya en el curso, ya que en un momento u otro podrían necesitarse para trabajar de forma simultánea durante las horas de clase. Se requiere que los ordenadores estén provistos del software necesario para la edición y el retoque de imágenes fijas y vídeos, así como programas de diseño asistido por ordenador (CAD). Dicho software no tiene por qué ser preferentemente el más completo o de última generación, pudiendo (y casi siendo esto una ventaja) tratarse de software libre.

Complementariamente a la zona de ordenadores, deberá existir en el aula una zona de mesas que se ordenarán a modo de taller (esto es, uniendo las mesas y formando grandes espacios de trabajo alrededor de los cuales se sentarán los equipos de trabajo, evitando el pupitre individual), con dotación de al menos un fregadero con toma de agua y una reserva de espacio para la acumulación de material.

Sera indispensable la conexión a internet, equipo de altavoces y la presencia de un cañon-proyector controlado por el profesor/a.

Temporalmente será necesario incorporar al aula un croma verde (bien podría ser creado en la misma clase) y dos focos portátiles de iluminación.

No será posible, dado el tema que se trata, el que el alumnado pueda realizar todo el trabajo en horario de clase, quedando parte del mismo relegado al tiempo extra-escolar.

Durante una sesión continua de dos horas se trasladará la actividad del aula al salón de actos del centro en horario de tarde-noche, con el fin de celebrar el festival de cine.

4.4 Desarrollo del proyecto

El proyecto didáctico se desarrollará en dos Partes.

La Parte I, que coincidirá en tiempo con el primer trimestre del curso irá destinada al estudio de una ciudad del mundo. El alumnado, organizado en grupos de 4, se sumergirá durante tres meses en una gran ciudad que ellos mismos elijan con objeto de llegar a entenderla, expresarla y contarla a sus compañeros apoyándose en legado que muchos artistas hayan dejado de ésta urbe. Ésta primera parte irá más orientada al dibujo técnico, aunque tomarán especial importancia los campos de la expresión plástica y el lenguaje audiovisual, especialmente desde un punto crítico y reflexivo.

La Parte II, que abarca el segundo y tercer trimestre irá destinada a expresar y transmitir la identidad visual de la ciudad en la que vive el alumnado (aunque podría admitirse la propuesta de otro entorno urbano cercano que se sienta como propio). Una vez que el alumnado “ha entrado en las tripas” y se ha impregnado de como el arte y el cine nos han contado las grandes ciudades, es el turno de volcar la mirada a una ciudad como la nuestra, que aparentemente carece de ese halo especial. Se re-constituirán los grupos de 4 integrantes, de manera que se aplique la técnica de los expertos (los integrantes de cada nuevo grupo proceden de equipos que han trabajado sobre diferentes ciudades, lo que permitirá enriquecer al resto de los compañeros con sus experiencias). El alumnado realizará una serie de actividades que ayudarán a abrir su mirada sobre la ciudad en la que viven, lo que acompañado de la experiencia anterior como modelo, les permitirá generar esa subjetiva segunda piel sobre la ciudad dándole una nueva dimensión a la misma. El producto que lo constate será la creación de un cortometraje y su campaña publicitaria cuyo tema sea de libre elección pero en el que la ciudad tome una presencia notable. En ésta segunda parte aparecerán ya actividades más enfocadas a la creación y el procedimiento utilizando como vía la expresión plástica y el lenguaje audiovisual, y

teniendo como referencia los fundamentos del diseño en la creación del mensaje que se quiere mostrar.

4.5 Descripción de las actividades

Al tratarse de un trabajo por proyectos, deberá ser los alumnos junto con los profesores los que elijan cómo enfocar el proyecto y que actividades o tareas desarrollar para la consecución de los objetivos y competencias. Se les pedirá que sean capaces de confeccionar un planning de curso de forma que se marquen unos plazos orientativos de entrega, lo que permitirá evaluar al alumno y al equipo de trabajo al final de cada fase del proyecto y a la vez ayudará a desarrollar la capacidad organizativa, responsable y emprendedora del alumnado.

Una vez manifestada la declaración de intenciones del proyecto y con objeto de mostrar cómo éste podría llevarse a la práctica de una forma más concreta, se ha hecho una suposición de acuerdo entre profesores y alumnos para desarrollar las actividades que a continuación se exponen:

Acorde con el calendario escolar, se ha decidido temporalizar las actividades del proyecto en base a 28 sesiones de 55 minutos, (24 en el primer trimestre, 20 en el segundo y 20 en el tercero) dejando un margen aproximado de otras 7 sesiones restantes por motivos de flexibilidad (planteamiento inicial del trabajo, imprevistos, necesidad de prolongar plazos o actividades...)

ACTIVIDAD 1: TU QUE HAS ESTADO, CUÉNTAME CÓMO ES

Temporalización: 3 sesiones de 55 minutos

Descripción de la actividad: Una vez los alumnos han sido agrupados en equipos de 4 (El profesor/a habrá sabido configurar grupos más o menos heterogéneos) y elegido la ciudad del mundo en la que quieren trabajar en ésta Parte I, utilizarán la herramienta “Google Earth” o “Google Maps” con las infinitas posibilidades que ello ofrece para “pasear”, “sobre-volar” la ciudad y aprender de ella. En la última sesión y apoyándose en éste mismo software, el grupo de alumnos tendrá que contar a sus compañeros (que supuestamente la desconocen) cómo es la ciudad, como si de contárselo a un amigo que va venir de visita se tratase (Cuales son los monumentos, sitios más importantes, huellas de la historia, donde tomarías un café, los barrios...). Estas apreciaciones del alumnado servirán como evaluación inicial en el tema y se utilizarán como referencia una vez terminado el proyecto.

Tipo de trabajo: En equipo de 4

Objetivos generales: Analizar con una impresión general y de una forma intuitiva la configuración, organización y funcionamiento de una ciudad a través de una base de datos fotográfica general. Aplicar y potenciar herramientas a nuestro alcance en la búsqueda de información. Crear a partir de nuestra propia experiencia una identidad de ciudad que aún desconocemos.

Objetivos de etapa: b) e) h) j)

Objetivos de área: 2) 4) 9)

Competencias básicas: CL, CD, AA, CSC,

Contenidos teóricos: Urbanismo

Criterios de evaluación: -

Elementos curriculares complementarios: Trabajo en equipo para compensar las necesidades educativas específicas del alumnado. Conocimiento de otros lugares y culturas.

Innovación: Empleo de herramientas digitales de gran alcance. Trabajo de la expresión oral en el alumno.

ACTIVIDAD 2: RADIOGRAFÍA DE LA CIUDAD

Temporalización: 4 sesiones de 55 minutos

Descripción de la actividad: Una vez que el alumnado ya se ha adentrado en la morfología de la ciudad y ha sido capaz de descubrir sus aspectos formales, se propone trabajar sobre el mapa/plano/ortofoto de la ciudad o fragmentos de la misma a fin de reconocer las peculiaridades y operaciones geométricas o estructurales que en ella aparecen. A modo de radiografía, como quien desmonta la compleja anatomía de un cuerpo humano, el alumnado extraerá una o varias capas selectivas de la ciudad que expondrá ante el resto de sus compañeros en una de las sesiones, explicando el porqué de dichas formas.

Tipo de trabajo: En equipo de 4

Objetivos generales: Estudiar y descubrir, desde el punto de vista de la geometría plana, las operaciones formales que se producen a la hora de la planificación urbana y cómo estas son capaces de resolver diversos problemas dependiendo de la escala y su naturaleza.

Objetivos de etapa: b) e) f) g) h)

Objetivos de área: 1) 4) 7) 9)

Competencias básicas: CL, CD, AA, CSC,

Contenidos teóricos complementarios: Urbanismo. Retoque fotográfico.

Criterios de evaluación: Bloque 2 (1)

Elementos curriculares complementarios: Trabajo en equipo para compensar las necesidades educativas específicas del alumnado.

Innovación: Empleo de herramientas digitales de gran alcance. Trabajo de la expresión oral en el alumno.

ACTIVIDAD 3: MI RINCÓN FAVORITO

Temporalización: 6 sesiones de 55 minutos

Descripción de la actividad: Una vez el alumnado ha descubierto las peculiaridades, elementos característicos y vertebradores de la ciudad en la que andan sumergidos, se les propone la elección de un emplazamiento característico de la ciudad, del cual tendrán, a partir de la información que se les ofrece en “Google Earth” que modelar una maqueta digital (Sketch Up) para posteriormente representar dicho espacio urbano en lenguaje arquitectónico 2D (Composición de un formato normalizado y a escala con plantas, alzados, secciones y las perspectivas que mejor expliquen dicho espacio urbano). El profesor delimitará el área de alcance de la maqueta y repartirá las partes de la misma entre los alumnos, quienes finalmente las unirán en un mismo archivo. Tras el ploteo del dibujo a línea, se podrá completar la representación gráfica con texturas y color aplicados a mano con el fin de darle un carácter expresivo al trabajo de cara a la exposición en las paredes del aula en la última de las sesiones.

Tipo de trabajo: En equipo de 4

Objetivos generales: Crear una representación arquitectónica 2D a partir de un modelo 3D generado por ellos mismos (en consonancia con los actuales programas de diseño BIM). Elegir el sistema de representación más adecuado en cada caso. Manejar la escala y normalización ISO.

Objetivos de etapa: b) e) f) g) j) l)

Objetivos de área: 3) 6) 7) 8) 9)

Competencias básicas: CMCT, CD, AA, SIEE, CSC,

Contenidos teóricos: Modelado 3D. Representación arquitectónica

Criterios de evaluación: Bloque 1 (1, 4); Bloque 2 (2, 3)

Elementos curriculares complementarios: Trabajo cooperativo en el que el éxito final depende del éxito individual, potenciando la integración y valoración del alumnado con necesidades educativas específicas.

Innovación: Acercamiento a los sistemas BIM y a la re-generación del dibujo técnico y lineal, apoyado en sistemas CAD.

ACTIVIDAD 4: EL NEGATIVO

Temporalización: 3 sesiones de 55 minutos

Descripción de la actividad: Después de haber centrado la atención durante las primeras semanas en elementos propios de la ciudad y las construcciones, se propone un giro de 180 grados para atender a todo lo contrario: El negativo, lo no construido. El alumnado deberá de realizar un trabajo compositivo de técnica libre donde el protagonista sea el entorno natural y rural que abraza a las ciudades en las que están trabajando. En la última sesión cada grupo expondrá sus conclusiones mediante el material producido.

Tipo de trabajo: En equipo de 4

Objetivos generales: Concienciar al alumno sobre el medio ambiente, su importancia en la vida de las ciudades y la amenaza que suponen éstas en su desarrollo. Conseguir en el alumno un punto de vista con mayor perspectiva en el que una ciudad no acaba donde lo hacen sus calles. Comprender cuales han sido los criterios de asentamiento de las ciudades en función de la naturaleza del lugar. Expresar en una composición u obra plástica las reflexiones alcanzadas.

Objetivos de etapa: b) e) h) j)

Objetivos de área: 1) 4) 5) 6) 9)

Competencias básicas: CL, CMCT, CD, AA, SIEE, CSC, CEC

Contenidos teóricos: Paisajismo

Criterios de evaluación: Bloque 1 (1, 2, 3, 4)

Elementos curriculares complementarios: Trabajo en equipo para compensar las necesidades educativas específicas del alumnado. Naturaleza y Medio Ambiente como tema transversal.

Innovación: Educación en valores. Empleo de herramientas digitales de gran alcance. Trabajo de la expresión oral en el alumno.

ACTIVIDAD 5: LA CIUDAD DE LOS ARTISTAS

Temporalización: 3 sesiones de 55 minutos

Descripción de la actividad: Una vez que el alumnado ha palpado y desmenuzado la geometría de las ciudades y su entorno, ahora que comienza a despertarse en él la faceta sentimental, es el momento de hacerle ver cómo otras miradas han sabido transformar la ciudad en la que ellos llevan unas semanas sumergidos y conocen. Los equipos supieron desde el primer momento del curso que deberían visionar 4 películas en las que esa ciudad tuviera un papel más o menos destacado. Junto con una labor de búsqueda de información e investigación, éste será el momento en que los equipos expongan, durante la última sesión, al resto de sus compañeros esa otra visión que han dado a aquella ciudad los cineastas, pintores o fotógrafos. El profesor/a por su parte realizará el mismo ejercicio de forma paralela como guía a los alumnos, aunque eligiendo una ciudad diferente.

Tipo de trabajo: En equipo de 4

Objetivos generales: Conocer cómo las expresiones artísticas y audiovisuales han configurado una identidad visual de las ciudades, ampliando la apreciación inicial que el alumnado tenía sobre ellas.

Objetivos de etapa: b) e) g) h) j) l)

Objetivos de área: 1) 2) 9)

Competencias básicas: CL, CD, AA, CSC, CEC

Contenidos teóricos: El paso de los artistas por una ciudad concreta.

Criterios de evaluación: Bloque 1 (5); Bloque 3 (1); Bloque 4 (1, 2)

Elementos curriculares complementarios: Trabajo en equipo para compensar las necesidades educativas específicas del alumnado. Conocimiento inter-cultural de las ciudades a partir de las miradas de los artistas

Innovación: Utilización del cine y medios audiovisuales como material didáctico. Trabajo de la expresión oral en el alumno.

ACTIVIDAD 6: VISIONES DEL FUTURO

Temporalización: 4 sesiones de 55 minutos

Descripción de la actividad: Como conclusión de la primera parte, el proyecto dirige la mirada hacia la ciudad futurista inventada por el cine y la literatura (Ciudad Sci-fi). Se le pedirá a cada alumno que realice una composición artística en la que muestre, según él estime, cómo sería la ciudad que ha estudiado dentro de 200 años. La técnica a emplear sería libre. En la última sesión de la actividad (que será también la última del trimestre) se expondrán los trabajos de todos los alumnos que habrán sido subidos previamente por ellos mismos a un blog común del aula, con objeto de que cada uno pueda ver lo que ha dado de sí el desarrollo de los otros equipos, así como el de sus mismos “compañeros de ciudad”. Esta individualización del trabajo servirá para matizar la calificación en actas de la primera evaluación.

Tipo de trabajo: Individual

Objetivos generales: Concienciar socialmente al alumno sobre el desarrollo (apocalíptico o no) de la actividad humana y sus construcciones. Expresar ideas propias mediante composiciones plásticas. Diseñar en base a criterios evolutivos las formas habitables de los próximos siglos. Reflexionar sobre modelos sostenibles y viables de ciudad en el futuro.

Objetivos de etapa: b) f) g) j) l)

Objetivos de área: 3) 5) 6) 7)

Competencias básicas: CMCT, CD, AA, CSC, CEC

Contenidos teóricos: Ciudades Sci-Fi. El fotomontaje. Collage.

Criterios de evaluación: Bloque 1 (1, 2, 3); Bloque 4 (2)

Elementos curriculares complementarios: El mundo del futuro y la evolución del ser humano como tema transversal.

Innovación: Utilización del cine y medios audiovisuales como material didáctico. Utilizar la red para alojar y compartir trabajos de forma común. Trabajar la fantasía, imaginación y creatividad de forma atractiva.

ACTIVIDAD 7: OBJETIVO: CIUDAD

Temporalización: 3 sesiones de 55 minutos

Descripción de la actividad: Arrancamos nuevo trimestre y ya hemos dejado a un lado la experiencia con aquellas magníficas ciudades del mundo. Re-constituimos los equipos y ahora toca mirar a la ciudad que nos acoge: La nuestra. Nos armamos de cámara (o teléfono móvil) en mano y vamos a recorrerla en busca de rincones y espacios que levanten nuestra inspiración. Una vez seleccionadas las instantáneas más representativas llegará el turno del retoque digital para sacar, en los casos en que se precise, el verdadero potencial de las imágenes. En la última sesión de la actividad los equipos contarán delante de sus compañeros por qué han visto belleza en la serie de fotos que habrán seleccionado

Tipo de trabajo: En equipo de 4

Objetivos generales: Observar la ciudad habitual y cotidiana desde un punto de vista diferente. Localizar encuadres y escenarios interesantes que conlleven una cierta potencia escénica. Modificar y manipular la fotografía digital transformando sus propiedades con un objetivo artístico y expresivo concreto.

Objetivos de etapa: b) h) j) l)

Objetivos de área: 1) 6) 9)

Competencias básicas: CL, CD, AA, CSC, CEC

Contenidos teóricos: Retoque fotográfico.

Criterios de evaluación: Bloque 1 (3, 4);

Elementos curriculares complementarios: Trabajo en equipo para compensar las necesidades educativas específicas del alumnado.

Innovación: Utilización de la fotografía digital y su manipulación con fines expresivos. Trabajo de la expresión oral del alumno.

ACTIVIDAD 8: LUZ, COLOR Y TEXTURA

Temporalización: 3 sesiones de 55 minutos

Descripción de la actividad: Una vez hecha la primera toma de contacto con nuestra ciudad, plantearemos un trabajo cuyo objetivo sea plasmar la luz, color y textura de dicha ciudad en una composición en la que utilizaremos una técnica plástica a elegir por el alumnado, evitando ésta vez el empleo de la fotografía y otras técnicas digitales. En la última sesión de la actividad se colocarán todas las obras sobre las paredes del aula y cada equipo explicará a sus compañeros el por qué la elección de la técnica y la intención perseguida en su composición.

Tipo de trabajo: En equipo de 4

Objetivos generales: Conseguir un cierto grado de abstracción a la hora de traducir al lenguaje plástico el medio físico en el que vivimos. Emplear técnicas plásticas manuales para expresar características intrínsecas de la ciudad.

Objetivos de etapa: b) h) l)

Objetivos de área: 1) 2) 3) 4) 6) 9)

Competencias básicas: CL, AA, CSC, CEC

Contenidos teóricos: -

Criterios de evaluación: Bloque 1 (1, 3, 4)

Elementos curriculares complementarios: Trabajo en equipo para compensar las necesidades educativas específicas del alumnado.

Innovación: Trabajo de la expresión oral del alumno.

ACTIVIDAD 9: URBE SONORA

Temporalización: 3 sesiones de 55 minutos

Descripción de la actividad: Además de los aspectos estéticos y visuales, una película no estaría completa si no atendemos a un aspecto fundamental: El sonido. La actividad propone recoger en una composición de audio de unos 5 minutos aproximadamente aquellos sonidos de la ciudad que la identifiquen o la cuenten. Serán los alumnos quienes incluyendo su propia voz en off vayan hilando el discurso narrativo de su obra, que se escuchará de forma conjunta en clase durante la última sesión. Se aprovechará la presencia de alumnos o invitados con deficiencia visual en el aula para contrastar su idea de ciudad en base a los trabajos sonoros.

Tipo de trabajo: En equipo de 4

Objetivos generales: Identificar las fuentes sonoras de una ciudad y las cualidades que las hacen características para esta ciudad en concreto. Utilizar los programas de edición y manipulación digital de audio para elaborar un montaje. Conocer características propias del material audiovisual como frecuencias, volumen, ecualización, compresión, etc.... Utilizar y experimentar con la propia voz como herramienta en obras creativas.

Objetivos de etapa: b) e) h) l)

Objetivos de área: 3) 4) 9)

Competencias básicas: CL, CMCT, CD, AA, CSC, CEC

Contenidos teóricos: Edición de audio

Criterios de evaluación: Bloque 4 (1, 2, 3)

Elementos curriculares complementarios: Trabajo en equipo para compensar las necesidades educativas específicas del alumnado. Utilización de sentidos alternativos a la vista para contar una ciudad a sus compañeros.

Innovación: Trabajo de la expresión oral del alumno como protagonista de una narración en off. Utilización de software para edición y manipulación del audio. Inclusión de trabajos “no visuales” en el aula de plástica.

ACTIVIDAD 10: FACTOR SOCIAL

Temporalización: 3 sesiones de 55 minutos

Descripción de la actividad: Cerrando el ciclo y tras haber vislumbrado la ciudad desde prismas muy distintos atenderemos al factor que seguramente más peso tiene en la identidad de la misma: El factor social. Tras acercar al aula al/la abuelo/a de algún alumno para que nos cuente de palabra cómo ha evolucionado la ciudad en las últimas décadas, llegará el momento de crear un material, con técnica libre, en el que las gentes que la habitan y su historia sean protagonistas. En la última sesión de la actividad se mostrarán las creaciones de todos los alumnos y se hará una reflexión conjunta sobre la importancia del factor sociológico en la imagen que transmite una ciudad al mundo. Ésta actividad servirá a su vez para establecer un control individualizado del proceso de aprendizaje.

Tipo de trabajo: Individual

Objetivos generales: Conocer la historia de la ciudad donde el alumno vive y la relación de la misma con sus habitantes. Reflexionar sobre las desigualdades sociales y la estratificación social de la ciudad en función de sus barrios/zonas.

Objetivos de etapa: a) b) e) j) l)

Objetivos de área: 2) 3) 4) 5) 6)

Competencias básicas: AA, CSC, CEC

Contenidos teóricos: -

Criterios de evaluación: Bloque 1 (1, 2, 3)

Elementos curriculares complementarios: Las desigualdades sociales como tema transversal. Conocimiento de las distintas culturas y etnias que co-habitan la ciudad

Innovación: Educación en los valores del respeto mutuo y la convivencia con las personas con las que compartimos nuestro entorno urbano.

ACTIVIDAD 11: PROYECTO DE CORTOMETRAJE

Temporalización: 3 sesiones de 55 minutos

Descripción de la actividad: Es el momento de empezar a dar forma a nuestro inminente rodaje. Se deja en manos del alumnado el estilo, argumento, género y temática que debe de tratar el cortometraje, con la única condición de que se toque transversalmente un tema social y la ciudad adquiera cierto protagonismo en el desarrollo de la trama. En ésta actividad se propone realizar un proyecto de cortometraje apoyado en textos, guiones, esquemas, etc... que se entregará al profesor/a tras la última sesión de la actividad para ser revisado. El profesor/a, si así lo estima, devolverá el trabajo al equipo en las sesiones siguientes para subsanar o mejorar cuantos aspectos sean necesarios antes del fin del trimestre. La introducción del proyecto se pedirá redactada en L2

Tipo de trabajo: En equipo de 4

Objetivos generales: Conocer el proceso de diseño de una obra audio-visual así como planificar su rodaje, comprendiendo cuantos elementos sean necesarios para su creación (personajes, vestuario, localizaciones, tiempos, guion...)

Objetivos de etapa: b) e) g) h) i) l)

Objetivos de área: 8) 9)

Competencias básicas: CL, AA, SIEE, CSC, CEC

Contenidos teóricos: El cortometraje. Organización de un rodaje.

Criterios de evaluación: Bloque 4 (1, 2)

Elementos curriculares complementarios: Trabajo en equipo para compensar las necesidades educativas específicas del alumnado. Temáticas sociales como temas transversales a la hora de desarrollar los proyectos.

Innovación: Educación en los valores sociales. Bilingüismo. Emprendimiento y capacidad organizativa.

ACTIVIDAD 12: STORY BOARD

Temporalización: 4 sesiones de 55 minutos

Descripción de la actividad: Aprovechando lo aprendido en la actividad 3, se propone el levantamiento por modelado en 3D de la maqueta de uno de los entornos urbanos que cada equipo pretenda utilizar en su cortometraje. Gracias a la aplicación de programas informáticos, se testeará desde la maqueta dicho espacio con el fin de conseguir los encuadres deseados y una vez obtenidos, se elaborará y entregará el story-board de una de las escenas que deberá de aparecer en el cortometraje una vez terminado.

Tipo de trabajo: En equipo de 4

Objetivos generales: Utilizar entornos y maquetas virtuales con el objetivo de planificar rodajes, ahorrando tiempo y medios de producción. Elaborar un documento de narración gráfica con el que transmitir a los demás el desarrollo de una escena planificada.

Objetivos de etapa: b) g) l)

Objetivos de área: 4) 6) 7) 8) 9)

Competencias básicas: CMCT, CD, AA, SIEE, CSC

Contenidos teóricos: Video mediante modelado 3D

Criterios de evaluación: Bloque 2 (2, 3); Bloque 4 (1)

Elementos curriculares complementarios: Trabajo en equipo para compensar las necesidades educativas específicas del alumnado.

Innovación: Uso de herramientas informáticas para crear entornos virtuales en favor de la planificación de un rodaje audiovisual y en su caso, como parte integrante del mismo.

ACTIVIDAD 13: RODAJE CON CROMA

Temporalización: 2 sesiones de 55 minutos

Descripción de la actividad: Tras las vacaciones de semana santa, en las que el alumnado ha podido realizar la mayor parte del rodaje en localizaciones exteriores, se pone a disposición de los equipos durante dos jornadas en el aula un set con croma verde y dos focos, con objeto de completar las grabaciones necesarias y experimentar la técnica del recorte digital.

Tipo de trabajo: En equipo de 4

Objetivos generales: Experimentar y utilizar medios y técnicas propias de la producción audio-visual como el croma y el recorte digital.

Objetivos de etapa: b) g) k)

Objetivos de área: 6) 8) 9)

Competencias básicas: CMCT, CD, AA, SIEE, CSC

Contenidos teóricos: Recorte digital

Criterios de evaluación: Bloque 4 (3)

Elementos curriculares complementarios: Trabajo en equipo para compensar las necesidades educativas específicas del alumnado. Fomentar y trabajar la expresión corporal del propio alumnado, haciéndole físicamente participe y protagonista de la obra.

Innovación: Uso de herramientas digitales para la creación de un contenido audio-visual.

ACTIVIDAD 14: EL TRAILER**Temporalización:** Indeterminada

Descripción de la actividad: Durante el proceso de edición y post-producción del cortometraje y tras una sesión de teoría y debate sobre la publicidad, se propondrá a los equipos una fecha tope para la entrega de un tráiler (o teaser) del filme que suponga un anticipo del mismo y consiga despertar la curiosidad del espectador. Tendrá una duración máxima de 30 segundos y cada equipo deberá de alojarlo en un canal de la nube creado por el departamento con el fin de utilizarlo como campaña publicitaria en redes sociales, promocionando la inminente gala “Claqueta de Oro” entre sus contactos y amigos.

Tipo de trabajo: En equipo de 4

Objetivos generales: Reflexionar sobre las necesidades de consumo creadas por la publicidad. Crear un mensaje publicitario que promueva una obra artística que se encuentra en la última fase de su producción, analizando y destacando de manera precisa los puntos fuertes de la misma. Utilizar y administrar alojamientos de video en la nube y utilizar las redes sociales como herramienta de promoción y divulgación.

Objetivos de etapa: b) e) h) l)**Objetivos de área:** 1) 3) 4) 6) 9)**Competencias básicas:** CL, CD, AA, CSC, CEC**Contenidos teóricos:** Edición de video. Retoque de video. Publicidad. Rotulación.**Criterios de evaluación:** Bloque 4 (1, 2, 3, 4)

Elementos curriculares complementarios: Trabajo en equipo para compensar las necesidades educativas específicas del alumnado. La publicidad y su uso responsable como tema transversal.

Innovación: Utilización de medios digitales audio-visuales para la creación de un mensaje publicitario. Empleo de la red para hacer una puesta en común de las obras del alumnado y utilización de las redes sociales para promocionar un mensaje publicitario.

ACTIVIDAD 15: EDICIÓN Y POST-PRODUCCIÓN

Temporalización: 11 sesiones de 55 minutos.

Descripción de la actividad: Llega por fin el momento de dar forma a nuestro cortometraje. Los equipos trabajarán mediante programas informáticos la edición y montaje del material grabado así como técnicas de retoque y rotulación. Tras la última sesión de la actividad se alojará en una cuenta común del departamento en la nube el archivo de video definitivo, que tendrá una duración aproximada de entre 5 y 10 minutos. Todos los cortometrajes deberán incluir subtítulos en L2 y tratar temas transversales de índole social.

Tipo de trabajo: En equipo de 4

Objetivos generales: Elaborar, de forma creativa y con la ciudad como telón de fondo, un material audio-visual cuyo mensaje vaya ligado a temas de índole social. Editar, montar y retocar material audio-visual con vistas a crear una composición final.

Objetivos de etapa: a) b) c) e) g) h) i) j) l)

Objetivos de área: 1) 2) 3) 4) 6) 8) 9)

Competencias básicas: CL, CD, AA, SIEE, CSC, CEC

Contenidos teóricos: Edición de video. Retoque de video. Publicidad. Rotulación.

Criterios de evaluación: Bloque 3 (1); Bloque 4 (1, 2, 3)

Elementos curriculares complementarios: Trabajo en equipo para compensar las necesidades educativas específicas del alumnado. Argumentos de índole social como tema transversal.

Innovación: Educación en valores sociales y de respeto al prójimo. Utilización de software informático para la edición, montaje y retoque de material audio-visual. Bilingüismo.

ACTIVIDAD 16: GALA DE PREMIOS “CLAQUETA DE ORO”

Temporalización: 1 sesión de 2 horas.

Descripción de la actividad: Actividad especial que se desarrollará en el salón de actos, de forma conjunta con todos los grupos del curso, en horario de tarde y uniendo dos sesiones lectivas. El evento será abierto al público por lo que el alumnado podrá invitar a sus familiares y amigos a una gala o festival de cine en el que se proyectarán los cortometrajes de todos los equipos que cursan la asignatura. Se invitará igualmente a alumnos con deficiencia auditiva quienes podrán seguir el desarrollo del evento con la ayuda de un/a intérprete. Se entregará a los equipos una ficha identificada en la que valorarán (sin incluir el suyo) el resto de cortometrajes con puntuaciones de mejor (máxima) a peor (mínima) en tres categorías diferentes: Mejor cortometraje, mejor fotografía y mejor guion adaptado a una temática social. Cada profesor del departamento también rellenará su ficha y tras un recuento final, se anunciarán los equipos ganadores que serán premiados de la siguiente forma: 1,5 puntos extra en la calificación final de curso para el ganador del premio a mejor cortometraje y 1 punto extra en la calificación final de curso respectivamente a los ganadores de las otras dos categorías. Los premios serán acumulables.

Tipo de trabajo: Sesión en común con todos los grupos del curso.

Objetivos generales: Desarrollar un sentido crítico y valorar los diversos resultados finales de un trabajo con un punto de partida común. Mostrar a personas del entorno familiar y extra-escolar el trabajo desarrollado por el alumnado a lo largo del curso. Ubicar al alumnado como protagonista en el proyecto, motivándolo en la consecución de objetivos.

Objetivos de etapa: d) l)

Objetivos de área: 1) 2)

Competencias básicas: AA, CSC, CEC

Contenidos teóricos: -

Criterios de evaluación: Auto-evaluación.

Elementos curriculares complementarios: Apoyo en subtítulos e intérpretes de lengua de signos para integrar a espectadores con deficiencias auditivas. Valoración por parte del alumnado de la implicación de sus compañeros en aspectos sociales y transversales.

Innovación: Educación en valores sociales y de respeto al prójimo. Bilingüismo.

ACTIVIDAD 17: EL CARTEL DE LA PELÍCULA

Temporalización: 5 sesiones de 55 minutos.

Descripción de la actividad: Tras la resaca del certamen y como actividad que cierra el curso, el alumnado dará un paso más en el desarrollo del proyecto, realizando de forma individual una composición plástica con técnica libre cuyo objeto sea la creación del cartel publicitario del cortometraje que acaban de estrenar. En la última sesión del curso se colocarán sobre las paredes del aula todos los trabajos con el fin de que cada alumno pueda comprobar por sí mismo la variedad de perspectivas y puntos de vista que ha generado el proyecto en torno al cine, la ciudad y sus factores sociales. Esta individualización del trabajo servirá para matizar la calificación final del alumno en el proyecto.

Tipo de trabajo: Individual

Objetivos generales: Expresar de forma integrada en una composición plástica los contenidos vertebradores del proyecto y su desarrollo. Conocer y utilizar el lenguaje del diseño y la publicidad para transmitir en una obra plástica la esencia de una obra audiovisual. Analizar y reflexionar sobre el proceso creativo en su conjunto.

Objetivos de etapa: b) e) j) l)

Objetivos de área: 1) 3) 4) 5) 6) 8)

Competencias básicas: AA, CEC,

Contenidos teóricos: Publicidad. Maquetación y composición de cartelería.

Criterios de evaluación: Bloque 1 (1, 2, 3); Bloque 3 (1, 2, 3); Bloque 4 (4)

Elementos curriculares complementarios: Aspectos sociales, la publicidad y su uso responsable como tema transversal.

Innovación: -

ACTIVIDAD 18: ALEGATO FINAL**Temporalización: -**

Descripción de la actividad: Como última actividad y fuera del periodo de evaluación, se pedirá al alumnado una reflexión escrita sobre la experiencia en el proyecto, deficiencias, aspectos a mejorar, auto-evaluación y evaluación del profesorado.

Igualmente se les pedirá, como agente observador especialmente sensible tras el proceso del proyecto, una reflexión en la que se marquen aspectos a mejorar, tanto a nivel urbano como social, de la ciudad donde viven y sobre la que han trabajado durante buena parte del curso, con objeto de poder establecer puntos de partida en los proyectos que se desarrollen en los ciclos formativos de edificación, urbanismo y obra civil en el curso siguiente.

Tipo de trabajo: Individual

4.6 Criterios generales de evaluación

Por parte del profesorado, se evaluará el trabajo del alumnado con el siguiente baremo:

- Entrega de los trabajos, participación en clase y contribución a la creación de un buen ambiente de trabajo y cooperación entre compañeros → 50 % del total
- Cumplimiento de los objetivos y criterios de evaluación estipulados tras el desarrollo del proyecto → 30 % del total
- Originalidad, creatividad → 20 % del total

En situaciones de alumnado con Necesidades Educativas Específicas se modificará la ponderación anterior según el caso concreto, reforzando en todo caso el % de incidencia del primer punto.

5. REFERENCIAS

ALLEN, Woody. Director. "Manhattan". 1979. Jack Rollins & Charles H. Joffe Productions. "Match Point". 2005. BBC Films.

AMBRÓS PALLARÉS, Alba; BREU PAÑELLA, Ramón. Cine y educación. El cine en el aula de primaria y secundaria. Graó General Castellano. 2007

BALLESTER, José Manuel. Atardecer en Hong Kong. 2006.

BECKER, Wolfgang. Director. "Good Bye, Lenin!". 2003. X-Filme Creative Pool.

BIALOBRZESKI, Peter. Neon Tigers: Photographs of Asian Megacities, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern ISBN 9783775713948

BURTON, Tim. Director. "Batman". 1989. Warner Bros.

CARPACCIO, Vitore. "Milagro de la reliquia de la santa cruz". 1494. Galería de la Academia de Venecia.

CHAGALL, Marc. "París a través de la ventana". 1913. Museo Guggenheim de Nueva York.

COEN, Ethal; COEN, Joel. Directores. "El gran Lebowski". 1998. Polygram Filmed Entertainment.

COIXET, Isabel. Directora. "Mapa de los sonidos de Tokio". 2009. Mediapro.

COPPOLA, Sofía. Directora. "Lost in translation". 2003. Focus Features.

DIEBENKORN, Richard. "Cityscape I". 1963. MOMA. San Francisco.

DOUGLAS, Stan. Michigan Theatre-Garage. (Detroit Photos series) 1998. Panopticon. 2005. National Gallery of Canada.

EASTWOOD, Clint. Director. "Un mundo perfecto". 1993. Warner Bros.

FERNANDEZ, Gabriel. El paisaje urbano en la pintura.

<http://www.theartwolf.com/articles/cityscapes-paisajes-urbanos.htm>

GALVÁN, Miguel. 10 impactantes ciudades de cine que no existirían sin efectos especiales. <http://www.omicrono.com/2015/03/ciudades-de-cine/> 2015.

GARCIA, Román. El cine como recurso didáctico. "Eikasia. Revista de filosofía. Año III. 13" 2007

GARCÍA GOMEZ, Francisco; PAVES, Gonzalo M. Ciudades de Cine. Editorial Cátedra. 2004.

GROSZ, George. "Metrópolis". 1097. Museo Thyssen-Bornemisza. Madrid.

GUERÍN, Jose Luís. Director. "En construcción". 2001. Ovídeo TV S.A.

HASSAM, Childe. "La avenida bajo la lluvia". 1917. White House Museum. Washington.

HENCKEL VON DONNERSKMARK, Florian. Director. "La vida de los otros". 2006. Wiedemann & Berg Filmproduktion

HITCHCOCK, Alfred. Director. "La soga". 1947. Warner bros. "La ventana indiscreta" 1954. Paramount Pictures.

HOOPER, Denis. Director. "Easy rider". 1969. Columbia Pictures Corporation.

HOOPER, Edward. "Nighthawks". 1942. Instituto de arte de Chicago

HOOPER, Tom. Director. "El discurso del rey". 2010. Weinstein Company.

HURTADO TARAZONA, Adriana. Las ciudades en el cine. Apuntes sobre una charla inacabada. www.ahurtadot.tumblr.com. 2011.

JANIACK, Seb. Paris Jungle. 1898. Notre Dame. 1990.

KUBRICK, Stanley. Director. "La naranja mecánica". 1971. Warner Bros.

LEE, Ang. Director. "Sentido y sensibilidad". 1995. Columbia Pictures Corporation.

LÉGER, Fernand. "The city". 1919. Philadelphia Museum of Art.

LÓPEZ, Antonio. "Gran Vía". 1981. Colección privada.

LORENZETTI, Ambrogio. "Ciudad junto al mar". c. 1335. Pinacoteca. Siena.

MEIRELLES, Fernando; LUND, Katia. Directores. "Ciudad de Dios". 2002. O2 Filmes.

MONDRIAN, Piet. "Broadway Boogie Woogie". 1942. MOMA. Nueva York.

MORIENTE, David. Visiones urbanas. La ciudad como crisol en el arte. "Scripta Nova. Revista electrónica de Geografía y Ciencias Sociales". Universidad Autónoma de Madrid. 2010.

MURILLO YAÑEZ, Manuel. Las ciudades más icónicas del cine.

<http://entretenimiento.terra.es/es-cine-mama/blog/2012/09/19/las-ciudades-mas-iconicas-del-cine/> 2012.

MURNAU, F.W. Director. "Amanecer". 1927. Fox Film Corporation.

ÔTOMO, Katsuhiro. Director. "Akira". 1988. TMS Entertainment.

PEREIRA DOMINGUEZ, Maria del Carmen; MARÍN VALLE, María Victoria.

Respuestas docentes sobre el cine como propuesta pedagógica. Análisis de la situación en educación secundaria. Vigo: "Departamento de análisis e intervención psicoeducativa". 2002.

PISSARRO, Camille. "Boulevard Montmartre, nocturno". 1987. London National Gallery.

RUISANCHEZ, Virginia. La configuración de la ciudad en el cine contemporáneo. Barcelona: Publicación "Arte, arquitectura y sociedad digital" 2007.

RUSCHA, Ed. Standard Station, Amarillo, Texas. 1963. MOMA. Nueva York. Course of Empire. 2005.

SCORSESE, Martin. Director. "Taxi driver". 1976. Columbia Pictures Corporation.

SCOTT, Ridley. Director. "Blade runner". 1982. Ladd Company. "Thelma & Louise". 1991. Pathé entertainment.

SORLIN, Pierre. El cine y la ciudad: una relación inquietante. Madrid: Revista "Secuencias" nº 13, 1er semestre 2001.

TARANTINO, Quentin. Director. "Pulp fiction". 1994. Miramax films.

TORNATORE, Giuseppe. Director. "Cinema paradiso". 1988. Cristaldifilm.

VERMEER, Johannes. "Vista de Delft". 1660. Mauritshuis. La Haya.

WACHOWSKI, Andy; WACHOWSKI, Lana. Directores. "Matrix". 1999. Warner Bros.

WOLF, Michael. Architecture of density. 2005.

ANEXOS

ANEXO 1: TEMPORIZACIÓN DEL PROYECTO

PRIMER TRIMESTRE SEGUNDO TRIMESTRE TERCER TRIMESTRE																																																															
PARTE I: "POR LAS CALLES DE ..." PARTE II: "MI CIUDAD TRAS EL OBJETIVO"																																																															
Dibujo Técnico Urbanismo Herramienta Google Earth Expresión Plástica Sonido Gente Dibujo Técnico Audiovisual y Multimedia Fundamentos del Diseño Temática Social Fundamentos del Diseño																																																															
PRESENTACION DE LA PRIMERA PARTE Y CONFECCION DE GRUPOS URBANISMO I TU QUE HAS ESTADO. CUENTAME COMO ES URBANISMO II TU QUE HAS ESTADO. CUENTAME COMO ES TU QUE HAS ESTADO. CUENTAME COMO ES. EXPOSICION RADIOGRAFIA DE LA CIUDAD RETOQUE FOTOGRAFICO I RADIOGRAFIA DE LA CIUDAD RADIOGRAFIA DE LA CIUDAD RADIOGRAFIA DE LA CIUDAD. EXPOSICION MODELADO 3D MI RINCON FAVORITO MI RINCON FAVORITO MI RINCON FAVORITO REPRESENTACION ARQUITECTONICA MI RINCON FAVORITO MI RINCON FAVORITO MI RINCON FAVORITO. EXPOSICION PAISAJISMO EN NEGATIVO EN NEGATIVO EN NEGATIVO. EXPOSICION EL PASO DE LOS ARTISTAS POR UNA CIUDAD CONCRETA LA CIUDAD DE LOS ARTISTAS LA CIUDAD DE LOS ARTISTAS LA CIUDAD DE LOS ARTISTAS. EXPOSICION CIUDADES SCI-FI VISIONES DEL FUTURO EL FOTOMONTAJE. COLLAGE VISIONES DEL FUTURO VISIONES DEL FUTURO VISIONES DEL FUTURO. EXPOSICION PRESENTACION DE LA SEGUNDA PARTE Y RE-ORDENACION DE GRUPOS RETOQUE FOTOGRAFICO II OBJETIVO: CIUDAD OBJETIVO: CIUDAD OBJETIVO: CIUDAD. EXPOSICION LUZ, COLOR Y TEXTURA LUZ, COLOR Y TEXTURA LUZ, COLOR Y TEXTURA. EXPOSICION EDICION DE AUDIO URBE SONORA URBE SONORA URBE SONORA. EXPOSICION FACTOR SOCIAL FACTOR SOCIAL FACTOR SOCIAL. EXPOSICION EL CORTOMETRAJE PROYECTO DE CORTOMETRAJE ORGANIZACION DE UN RODAJE PROYECTO DE CORTOMETRAJE PROYECTO DE CORTOMETRAJE. ENTREGA VIDEO MEDIANTE MODELADO 3D STORY-BOARD STORY-BOARD STORY-BOARD STORY-BOARD. ENTREGA RECORTE DIGITAL RODAJE CON CROMA RODAJE CON CROMA EDICION VIDEO EDICION Y POST-PRODUCCION EDICION Y POST-PRODUCCION EDICION Y POST-PRODUCCION RETOQUE VIDEO EDICION Y POST-PRODUCCION EDICION Y POST-PRODUCCION PUBLICIDAD I EDICION Y POST-PRODUCCION ROTULACION EDICION Y POST-PRODUCCION EDICION Y POST-PRODUCCION EDICION Y POST-PRODUCCION EDICION Y POST-PRODUCCION. ENTREGA TRAILER EDICION Y POST-PRODUCCION EDICION Y POST-PRODUCCION EDICION Y POST-PRODUCCION GALA DE PREMIOS "CLAQUETA DE ORO" GALA DE PREMIOS "CLAQUETA DE ORO" PUBLICIDAD II EL CARTEL DE LA PELICULA MAQUETACION Y COMPOSICION DE CARTELERIA EL CARTEL DE LA PELICULA MAQUETACION Y COMPOSICION DE CARTELERIA EL CARTEL DE LA PELICULA EL CARTEL DE LA PELICULA EXPOSICION DE TRABAJOS EL CARTEL DE LA PELICULA. EXPOSICION																																																															